

PHBern, Institut für Weiterbildung und Medienbildung, Helvetiaplatz 2, 3005 Bern

ICT-V Tagung vom Samstag, 6. Juni 2015

	Inputreferate	Referenten	Raum
08.15 Uhr	Eintreffen, Abgabe Tagungsunterlagen		Foyer Auditorium, 2. UG*
08.30 Uhr	Begrüssung, Information SI	Kurt Reber	Auditorium, 2. UG*
08.40 Uhr	Spielend Lernen Ë mit ICT	Kurt Reber Nando Stöcklin Nico Steinbach Roger Schneider	
09.40 Uhr	SpotMyJob Meine Schnupperlehre . mein Clip	Franziska Bernhard	
09.50 Uhr	Vorstellen Bereichsleitung	Eckart Zitzler	

10.00 Uhr	Kaffeepause im <i>las alps</i> ^{**} restaurant
-----------	--

Workshops (1. Serie)

	Workshop A	Workshop B	Workshop C	Workshop D	Workshop E	Workshop F	Workshop G
10.45 bis 12.00	Video-Apps im Sportunterricht	Fahrzeuge programmieren . vom Kindergarten bis in die 9. Klasse	Kartenspiel als Produkt einer Schülerarbeit	Audiofiles im Unterricht	Gestalten, malen, darstellen vom Wort bis hin zur grossen Geschichte	Videoanleitung selbst gemacht	LEGO Mindstorms
	R. Meier	A. Urfer	R. Schneider	R. Schiegg	A. Räss U. Bärtschi	P. Piller	S. Maheswaran

12.15 Uhr	Mittagessen (für Angemeldete) im <i>las alps</i> restaurant
-----------	--

Workshops (2. Serie)

	Workshop H	Workshop I	Workshop K	Workshop L	Workshop M	Workshop N	Workshop O
13.30 bis 14.45	Video-Apps im Sportunterricht	Fahrzeuge programmieren . vom Kindergarten bis in die 9. Klasse	Den Unterricht zum Spiel machen mit QuesTanja.org	Tablet4Teachers	iPad-Spaziergang - Chancen von mobilen Devices an ausser-schulischen Lernorten	Google macht Schule - Macht Google Schule? - Wer macht wie Schule?	Von der Planung eines technischen ICT-Konzeptes bis zur Umsetzung
	R. Meier	A. Urfer	N. Stöcklin N. Steinbach	C. Fahrni	K. Winkel F. Hänni	S. Jäggi	H. Bärtschi

15.00 Uhr	Tagungsschluss mit Apéro im <i>las alps</i> restaurant
-----------	---

*Foyer Auditorium = Institut für Weiterbildung und Medienbildung, Helvetiaplatz 2, 3005 Bern

**** las alps**
restaurant

= Alpines Museum der Schweiz, Helvetiaplatz 4, 3005 Bern

Kurzbeschreibung der Inputreferate

Spielend Lernen mit ICT

(Kurt Reber, Nando Stöcklin, Nico Steinbach, Roger Schneider, PHBern)

Lernen spielerisch zu gestalten ist nichts Neues in der Schule. Im Zusammenhang mit ICT ergeben sich jedoch weitere Möglichkeiten. Das Referat zeigt auf, warum spielerisches Lernen im 21. Jahrhundert mit digitalen Medien einen pädagogischen oder didaktischen Mehrwert bieten kann, ohne dass die Technik im Vordergrund steht. Es werden zwei Online-Plattformen vorgestellt:

Mit QuesTanja.org kann eine ganze Unterrichtseinheit spielerisch gestaltet werden. ICT übernimmt dabei eine organisatorische sowie motivierende Rolle und fördert vor allem einen schülerzentrierten Unterricht.
spieleinderschule.org ist ein gestalterisches Werkzeug, das die Erstellung von Kartenspielen stark vereinfacht. Es werden didaktische Hinweise gegeben, wie ein Kartenspiel zur Aufbereitung/Präsentation eines Themas genutzt werden kann

SpotMyJob

Meine Schnupperlehre . mein Clip

(Franziska Bernhard, Leiterin PostDoc Schulservice)

In 10 Schritten zum eigenen Schnupperlehrfilm. Die Schüler/-innen erarbeiten im Projektheft die wichtigsten Grundlagen der Filmtheorie sowie des Medienrechts und setzen sich intensiv mit ihrem Schnupperlehrberuf auseinander. Die eingereichten Videos nehmen am Wettbewerb von SpotMyJob.ch teil. Gleichzeitig entsteht eine vielseitige Videothek von Schnupperlehrfilmen.

SpotMyJob.ch . das Schulprojekt, das Medienbildung und Berufswahlunterricht einzigartig verbindet.

Weitere Infos unter www.spotmyjob.ch

Kurzbeschreibung der Workshops

Workshop A und H

Video-Apps im Sportunterricht

(Rafael Meier, ICT-Verantwortlicher und Lehrperson Sek I, Schule Münchenbuchsee)

Video-Analyse- und Video-Delay-Apps lassen sich mit wenig Aufwand im Sportunterricht nutzen . so bekommen Jugendliche unbestechliche Feedbacks ihrer Bewegungen.

Sehr einfach lassen sich so Innen- und Aussensicht abgleichen oder die eigene Bewegung (IST-Bild) mit einer angestrebten Form (SOLL-Bild) vergleichen.

In diesem Workshop werden wir zwei Typen von Apps und deren Einbindungsmöglichkeiten in den Unterricht kennen lernen.

Der Workshop findet in der sehr nahe gelegenen Kirchenfeld-Turnhalle (ohne WLAN-Struktur) statt . bequeme Kleidung (idealerweise Sportkleider) und hallentaugliche Schuhe sollten mitgenommen werden.

Mitbewegen (auf einfachem Niveau) ist erwünscht, aber nicht zwingend.

Hinweis: Bitte eigenes Gerät mitbringen (Tablet ist aufgrund der Bildschirmgrösse besser als ein Smartphone) und vorgängig *DartFish Express* oder *Coach's Eye* oder *Ubersense* und *LiveVideo Delay* installieren.

Zielpublikum: (Prim), Sek I und Sek II

Workshop B und I

Fahrzeuge programmieren Ë vom Kindergarten bis in die 9. Klasse

(Andreas Urfer, PHBern)

Mit BeeBot, ProBot, WeDo und einem Arduino-Roboter stufengerecht "Fahrzeuge" einfach programmieren. Nach dem Spiralprinzip kommen auf allen Stufen immer die Befehle *vorwärts*, *rückwärts*, *rechts*, *links* und *stop* vor. Je nach Stufe werden weitere Elemente behandelt, z. B. *Verzweigungen*, *Wiederholungen* und *Prozeduren*.

Zudem werden auch Objekte am Bildschirm programmiert und bewegt, z. B. die *Schildkröte* (LOGO) und der *Marienkäfer* (Kara) mit Scratch und eine *Kugel* mit Processing.

Weitere Informationen auf schulduino.ch/wp_arduino/schulprojekte/fahrzeuge

Zielpublikum: Alle Stufen

Workshop C

Kartenspiel als Produkt einer Schülerarbeit

(Roger Schneider, PHBern)

"Die größte Kunst ist, den Kindern alles, was sie tun oder lernen sollen, zum Spiel zu machen."

- JOHN LOCKE

Recherchieren - Formulieren - Illustrieren - Dokumentieren - **Erstelle ein Kartenspiel!**

Ein Onlinekartentool ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, attraktive Spielkarten mit beliebigen Bildern und Texten zu füllen. Sobald genügend Karten vorhanden sind, schlägt das Tool verschiedene Spielevarianten vor, die schliesslich ausgedruckt, präsentiert und gespielt werden können.

Ziele des Workshops:

- Ein paar Gedanken zu Spielen in der Schule
- Ein gemeinsames Kartenset herstellen und ausprobieren
- Einsatzmöglichkeiten im Unterricht.

Hinweis: Ein Laptop oder Tablet ist mitzubringen.

Quelle: <http://www.spieleinderschule.org>.

Zielpublikum: Mittelstufe, Sek I sowie alle Spielbegeisterten

Workshop D

Audiofiles im Unterricht

(Reto Schiegg, PHBern)

In diesem Workshop sehen wir Beispiele aus dem Unterricht. Die TN können anhand konkreter Aufträge das Programm erkunden.

Das Audioprogramm Audacity eignet sich, um den Unterricht mit ICT in den Bereichen Schreiben, Sprechen, Lesen und Hören mit ICT zu unterstützen.

Mit Hilfe der Kurzanleitung können Sie das Programm auch nach dem Workshop weiter testen.

Mit Audacity können Sie

- Liveaufnahmen erstellen
- Audiodateien in zahlreichen Formaten (MP3, WAV oder AIFF) bearbeiten oder konvertieren
- Sounds schneiden, kopieren und mischen
- Effekte verwenden, etwa um Tonhöhe oder Geschwindigkeit zu ändern

Hinweis: Bitte eigenes Gerät mitbringen und vorgängig Audacity und LAME encoder installieren.

Zielpublikum: Alle Stufen

Workshop E

Gestalten, malen, darstellen vom Wort bis hin zur grossen Geschichte

(Antoinette Räss und Ursula Bärtschi, PHBern)

Wie lassen sich die ICT-Lehrplanziele in den Hauptfächern integrieren? Wir füllen eure Kiste mit vielen Praxisideen die sich einfach und rasch umsetzen und erweitern lassen.

Hinweis: Bitte eigenes Notebook und Stick mitbringen.

Zielpublikum: Kindergarten, Unterstufe

Workshop F

Videoanleitung selbst gemacht

(Pascal Piller, PHBern)

Über Youtube und co. sind Lernvideos zu den unterschiedlichsten Themenbereichen verfügbar - von Strickanleitungen bis zu Mathematik-Tutorials. Dank nutzerfreundlichen Autorentools und multimedialfähigen Geräten können Lernvideos heute mit relativ geringem Aufwand und wenig Fachwissen selbst erstellt werden. Anhand der webbasierten Software Moovly wird exemplarisch eine kurze Videoanleitung selbst realisiert.

Ziel des Workshops ist es eine Vorstellung davon zu erhalten, wie ein Lernvideo erstellt werden kann.

- Einführung in die Thematik
- Eigene Videoanleitung mit Moovly erstellen
- Diskussion über Einsatzmöglichkeiten

Hinweis: Für die Arbeit mit Moovly ist ein eigener Laptop mitzubringen. Idealerweise wurde bei moovly.com bereits ein Nutzerkonto eingerichtet.

Zielpublikum: Alle Stufen

Workshop G

LEGO Mindstorms

(Suman Maheswaran, Sekundarstufe I, Schule Brunnmatt, Bern)

LEGO Roboter sind programmierbare Roboter für Jugendliche und Erwachsene. Sie bieten einen einfachen Zugang zu den Themen Robotik, Programmieren mit Java und Technologie im Alltag. Im Hinblick auf den künftigen Zyklus 3 des Lehrplans 21 sind die LEGO Roboter geeignet, wesentliche Aspekte zu ICT und MINT-Förderung aufzugreifen und abzudecken.

Sie werden die Gelegenheit haben die LEGO Roboter direkt im Workshop auszuprobieren und zu programmieren.

Hinweis: Bitte eigenes Notebook mit Java auf neustem Stand mitbringen.

Zielpublikum: Sek I

Workshop K

Den Unterricht zum Spiel machen mit QuesTanja.org

(Nico Steinbach und Nando Stöcklin, PHBern)

Mit Gamification kann der Unterricht zu einem spielähnlichen Erlebnis werden. Aufgaben werden zu Quests, Levels und Punkte betonen die Fortschritte und die Rangliste macht die Zwischenstände der Kolleginnen und Kollegen sichtbar. Bisherige Erprobungen weisen auf ein hohes motivationales Potenzial solcher Ansätze hin. Die Workshop-Teilnehmenden probieren den brandneuen kostenlosen Online-Dienst QuesTanja.org aus, mit dem beliebige Unterrichtseinheiten sämtlicher Schulstufen gamifiziert werden können.

Zielpublikum: (Prim), Sek I und Sek II

Workshop L

Tablet4Teacher

(Cornelia Fahrni, PHBern und Schulverlag plus AG)

Tablets und Lehrpersonen - in der heutigen Zeit ein echtes DreamTeam. Das Tablet bietet Lehrpersonen in der Planung, in der Vorbereitung und im Unterricht selbst eine grosse Unterstützung, um viele Abläufe zu vereinfachen. Es kann die Lehrperson in deren Unterrichtsplanung und -vorbereitung, beim Unterrichten sowie in der Nachbereitung unterstützen.

Es werden Apps und Möglichkeiten gezeigt, wie eine Lehrperson das Tablet optimal nutzen und einsetzen kann.

Unterrichtsplanung und -vorbereitung.

Unterricht

Nachbereitung

Hinweis: Wenn möglich, eigenes Tablet mitbringen

Zielpublikum: Alle Stufen

Workshop M

iPad-Spaziergang - Chancen von mobilen Devices an ausserschulischen Lernorten

(Karin Winkel und Fritz Hänni, PHBern)

Tablets und Smartphones ermöglichen den Einsatz von ICT ausserhalb des Schulzimmers in hohem Masse.

Das Lösen von Aufträgen vor Ort und das Aufnehmen von multimedialen Dokumentationsinhalten wird durch mobile Geräte ohne Mehraufwand möglich.

Geniessen Sie mit uns einen analog-digitalen Rundgang durch die Stadt Bern.

Die Teilnehmenden

- lernen spezielle Orte in der Stadt Bern kennen
- dokumentieren die Begegnung
- lernen die Vielfalt von Einsatzmöglichkeiten von mobilen Geräten an ausserschulischen Lernorten kennen

Zielpublikum: Mittelstufe, Sek I und Sek II

Workshop N

Google macht Schule

Macht Google Schule? Wer macht wie Schule ;)

(Samuel Jäggi, ICT-V Schule Konolfingen und Mitarbeiter der BHBern)

Google kann viel mehr als nur suchen. Textverarbeitung, Präsentationen, Umfragen, Speicherplatz, Klassenzimmer, Apps ...

Mit Google Apps for Education bietet Google ein Tool für Schulen, den Unterricht neu und anders vorzubereiten und abzuhalten.

In diesem Workshop werden Ihnen die Google Apps for Education vorgestellt und Sie haben die Gelegenheit, einzelne Tools direkt im Workshop auszuprobieren.

Hinweis: Bitte eigenes Notebook mitbringen - ein Account von Google Apps for Education wird Ihnen zur Verfügung gestellt.

Zielpublikum: Mittelstufe, Sek I und Sek II

Workshop O

Von der Planung eines technischen ICT-Konzeptes bis zur Umsetzung

(Heinrich Bärtschi, Schulleiter Sekundarschule Stettlen)

Was braucht es alles, um die technische Infrastruktur einer Schule den Anforderungen des LP 21 anzupassen? Am Beispiel der Schule Stettlen wird der Weg von der Planung bis zur Umsetzung des technischen Konzeptes aufgezeigt.

- Internetzugang, Speed
- Schülergeräte
- Lehrergeräte
- Infrastruktur Klassenzimmer
- Kosten / Zeitaufwand
- Stolpersteine

Zielpublikum: Alle Stufen